

Master System®



SEGA

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

(a) Jogar video games (d) Todas as acima
(b) Praticar esportes (e) Nenhuma das acima
(c) Curtir a Natureza

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e) ... você não deve ser deste planeta!!

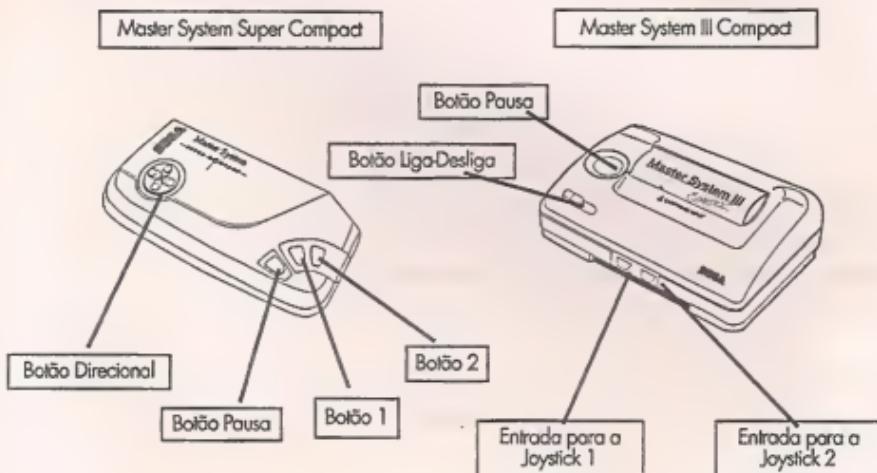
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!
Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

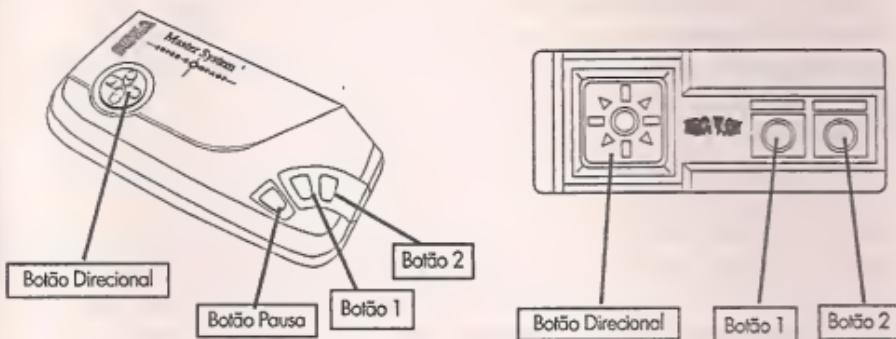
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho MORTAL KOMBAT II™ no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. MORTAL KOMBAT II™ é para 1 ou 2 jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado.



QUE COMECE O TORNEIO!

Master System Super Compact



Quando a tela do Título do Mortal Kombat II aparecer, pressione o Botão 1 para avançar para a Tela de Dificuldade. Você terá, então, as seguintes opções: Easy (Fácil), Medium (Médio), Hard (Difícil). Para selecionar um nível de dificuldade, aperte o Botão D para cima ou para baixo e pressione o Botão 1 para confirmar a escolha.

Em seguida, você deve selecionar o guerreiro. A Tela de Escolha do lutador mostra a figura de todos os guerreiros disponíveis para o jogador. Para selecionar um, mova o quadro para o guerreiro usando o Botão D. Quando a sua escolha estiver enquadrada, pressione o Botão 1 ou 2 para selecioná-lo.

Para selecionar um guerreiro ao acaso, deixe o quadro no primeiro guerreiro (Liu Kang para o jogador 1, Reptile para o jogador 2) e pressione o Botão D para cima e o Botão 2. Se um segundo jogador quiser entrar no torneio, poderá começar a qualquer momento pressionando o Botão 1. Isto fará com que ambos os jogadores voltem para a Tela de Escolha do Jogador onde cada um deverá escolher um guerreiro.

Nota: Um jogador não poderá "entrar" durante uma luta contra Kintaro ou Shao Kahn.

NADA, NADA PODE PREPARAR VOCÊ!

Há 500 anos atrás, o multiforme Shang Tsung foi exilado do Mundo Exterior para a Terra (Reino Mãe) por causa de seus crimes. Lá, com a ajuda do seu pupilo Goro, um terrível dragão semi-humano, ele pagaria por seus crimes e desequilibraria as forças do Reino, permitindo que seu mestre Shao Kahn e seus seguidores invadissem e dominassem a Terra.

Mas ele foi vencido.

Ele voltou para o Mundo Exterior como um fracassado que seria executado por Shao Kahn, governante supremo do Mundo Exterior, dos Planos Astrais de Shokan e dos reinos vizinhos. Com a aparente morte de Goro, seu destino parecia selado. Mas Tsung contou a Kahn o seu plano de vingança, um estratagema tão diabólico e perverso que mesmo Khan se convenceu a conceder-lhe uma última oportunidade para redimir-se.

Ele inteligentemente atraiu seus adversários para o bizarro Mundo Exterior onde enfrentariam um novo desafio - um torneio organizado pelo próprio Shao Kahn. Hoje, começa o torneio...De novo!



REGRAS DO MUNDO EXTERIOR

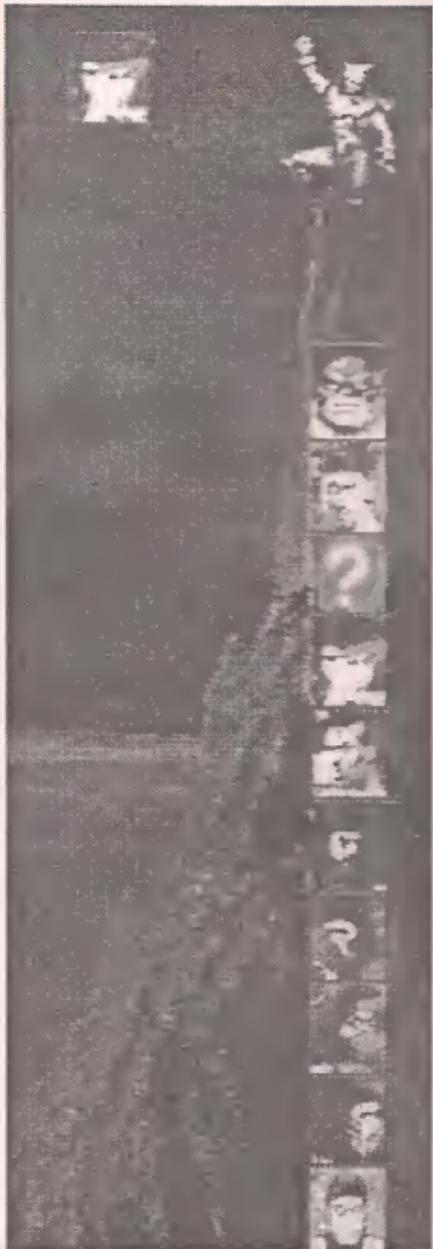
Enquanto os kombatentes no Torneio Shaolin de Artes Marciais original apostavam suas vidas com suas habilidades, no Torneio Mundo Exterior de Shao Kahn, eles apostam muito mais!!!

O Torneio do Mundo Exterior testa primeiro a habilidade de luta do guerreiro, colocando-o contra cada um dos terríveis guerreiros da Terra. Em todas as batalhas de Mortal Kombat, medidores nos cantos superiores direito e esquerdo da tela medem a saúde dos guerreiros. Os medidores começam cada round totalmente vermelhos, mas cada vez que um guerreiro receber um golpe, acrescenta-se um fragmento na cor preta, indicando o grau de lesões. Quando a barra de um guerreiro ficar totalmente preta, ele é nocauteado e o oponente ganha o round. Se o tempo acabar antes que um dos kombatentes seja nocauteado, o guerreiro com menos lesões será declarado vitorioso. O primeiro guerreiro que ganhar dois rounds ganha a partida e passa para o próximo adversário.

Nota: Se cinco rounds se passarem sem que um dos jogadores ganhe a partida, ambos os kombatentes serão desclassificados do torneio.

Quando um guerreiro derrotar os outros kombatentes no torneio, ele enfrentará então o primeiro de seus anfitriões do Mundo Exterior, o demoníaco Shang Tsung. Com sua juventude restaurada por seu mestre Shao Kahn, Tsung possui um poder mágico e uma considerável habilidade física.





Se um guerreiro derrotar Tsung, o seu próximo oponente será o temível Kintaro, que é da mesma raça dos dragões semi-humanos que geraram Goro. Enraivecido com a morte de seu camarada nas mãos de um mero mortal, Kintaro entrou no torneio para vingar-se. Shao Kahn concedeu-lhe este privilégio em troca de sua submissão.

Derrotar Kintaro prova que o guerreiro é digno de enfrentar Shao Kahn, o governante supremo do Mundo Exterior, em uma batalha. Derrote-o para acabar com o seu governo e transformar-se no Guerreiro Supremo do reino do Mundo Exterior!

A ARTE DO KOMBAT II

OS MOVIMENTOS BÁSICOS

A arte do Kombat é a mesma há milhares de anos. Um guerreiro sábio começará o seu treinamento pela arte da defesa. Muito mais valioso que aprender como dar golpes é aprender como evitá-los ou esquivar-se deles, pois um adversário que ataca também é vulnerável ao ataque.

As combinações de defesa (baseadas nos comandos padrão):

- Para ir para a frente ou para trás: Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.
- Para bloquear: Pressione os Botões 1 e 2 simultaneamente.
- Para abaixar: Pressione o Botão D para baixo.
- Para pular: Pressione o Botão D para cima.
- Para atirar-se para a frente ou para trás: Pressione o Botão D para cima + esquerda ou direita.

Quando a defesa estiver dominada, o guerreiro poderá começar a aprender os movimentos fundamentais de ataque - os socos e chutes. Em combinação com fortes táticas defensivas, esses movimentos são super eficientes para derrotar a maioria dos inimigos. Os movimentos fundamentais de ataque são os seguintes:

- Para dar um Soco: Pressione o Botão 1.
- Para Chutar: Pressione o Botão 2.



OS MOVIMENTOS AVANÇADOS:

Os Movimentos avançados usam os movimentos básicos como base para desenvolver poderosas manobras.

Mas embora eles causem mais danos, são também mais lentos. Os movimentos avançados são os seguintes:

Para dar um "uppercut"(gancho): Pressione Abaixar + Soco

Para dar uma rasteira: Pressione abaixar + Recuar + Chute

Para dar uma volta: Pressione Recuar + chute

Para dar um soco voador: Saltar ou Atirar-se + soco

Para dar um chute voador: Saltar ou Atirar-se + chute

MOVIMENTOS ESPECIAIS:

Enquanto ser mestre do "Kombat" pode ser suficiente para ganhar qualquer torneio na Terra, um concurso no Mundo Exterior requer muito mais de um guerreiro. Em preparação para este desafio, cada guerreiro aperfeiçou diversos movimentos especiais. Esses movimentos geralmente requerem energia espiritual ou sobrenatural, condicionamento físico perfeito, ou habilidades mutantes para a sua eficiência , e podem ser especialmente potentes, freqüentemente arrasando um adversário.

SABEDORIA DE GUERREIRO:

A paciência é a maior aliada de um guerreiro. Espere o seu oponente atacar, e então, contra-ataque quando ele estiver mais vulnerável.

A sincronização dos movimentos é fundamental. Pratique com freqüência para aprender o segredo dos tempos.

Com a prática, a combinação de movimentos poderá ser aprendida permitindo que um guerreiro acerte o seu oponente várias vezes antes que ele tenha oportunidade de se defender, transformando-o em um instrumento sem valor.

Cada guerreiro tem pontos fortes e fracos em termos de velocidade e movimento. Descobrindo essas características, você poderá usá-los melhor e combatê-las melhor.

CARACTERÍSTICA DOS GUERREIROS



LIU KANG

Movimentos especiais:

Bola de Fogo Padrão: Avançar, Avançar, Soco

Bola de Fogo Rastejante: Para baixo, Avançar, Soco

Chute voador: Avançar, Avançar, Chute

Chute Bicicleta: Mantenha pressionado o Botão de chute por 3 segundos depois solte.



REPTILE

Movimentos especiais:

Saliva ácida: Avançar, Avançar, Soco

Bola de força: Recuar, Recuar, Soco

Invisibilidade: Bloqueio + para cima, para cima, para baixo, soco.

Deslizar: Avançar + Chute



SUB-ZERO

Movimentos especiais:

Congelamento profundo: Para baixo, Avançar, Soco

Congelamento superficial: Para baixo, Recuar, Chute

Deslizar: Avançar + Chute



SHANG TSUNG

Movimentos especiais:

Crâniros Flamejantes: Recuar, Recuar, Soco (Um)

Recuar, Recuar, Avançar, Soco (Dois)

Recuar, Recuar, Avançar, Avançar, Soco (Três)

Transformação: Para transformar qualquer lutador, você deverá manter pressionado o Botão 2 (para carregar), depois soltá-lo e imediatamente pressionar uma das seguintes direções:

Liu Kang: Esquerda

Reptile: Para cima, Esquerda

Sub-Zero: Direita

Kitana: Para baixo

Jax: Para baixo, Direita

Mileena: Para cima

Scorpion: Para baixo, Esquerda



KITANA

Movimentos especiais

Golpe de leque: Recuar + Soco

Arremesso de leque: Avançar, Avançar, Soco

Levantamento de leque: Recuar, Recuar, Recuar, Soco

Soco em ângulo reto: Avançar, Recuar, Soco



JAX

Movimentos especiais:

Quebra chão: Mantenha o Botão de Chute pressionado por 3 segundos, depois solte

Agarrar: Avançar, Avançar, Soco

Onda Sônica: Para baixo, Recuar, Chute

Quebra-costas: Bloquear, enquanto estiver no ar com o oponente.



MILEENA

Movimentos especiais

Chute teletransportador: Avançar, Avançar, Chute

Ataque Rolante: Recuar, Recuar, Para baixo, Chute

Arremesso Sai: Mantenha o Botão de soco pressionado por 2 segundos, depois solte.



SCORPION

Movimentos especiais:

Lança: Recuar, Recuar, Soco

Arapuca: Para baixo, Recuar, Soco

Tesourada: Para baixo, Recuar, Chute

Arremesso Aéreo: Bloquear, enquanto estiver no ar com o oponente



KINTARO

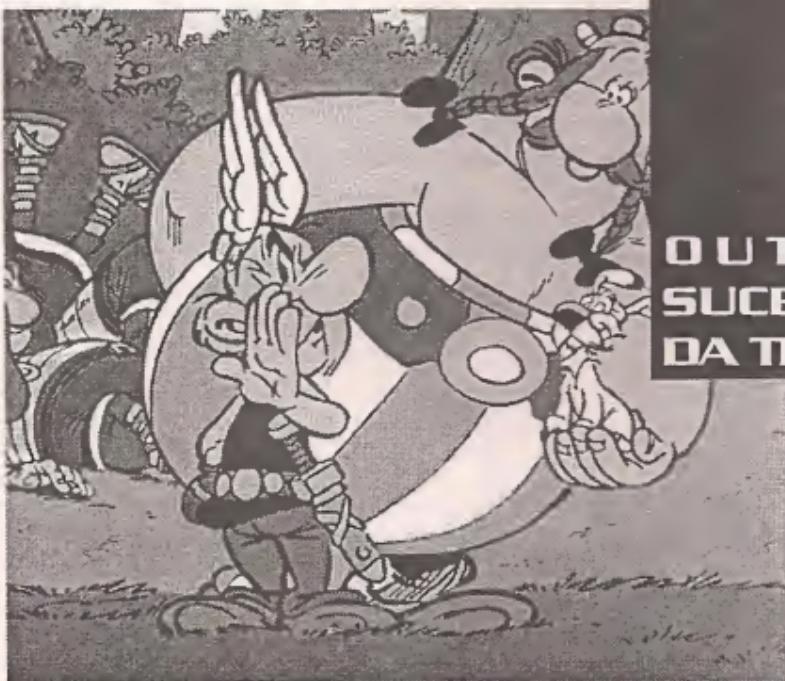
Com o desaparecimento de Goro, Kintaro se apresentou para tomar o seu lugar como líder supremo dos exércitos de Shao Kahn. Mais forte e mais ágil que o seu antecessor, ele está enfurecido com a derrota de Goro. Kintaro jurou se vingar dos guerreiros da Terra responsáveis por isso.



SHAO KAHN

Governante Supremo do Mundo Exterior, Shao Kahn governa os Planos Astrais de Shokan e todos os reinos vizinhos. Há 500 anos ele expulsou o multiforme Shang Tsung para o Reino Mãe (Terra), a fim de pagar por seus crimes. Shang Tsung deveria desequilibrar as forças e enfraquecer os portões dimensionais da Terra.

Essa fraqueza permitiria que Kahn e seus seguidores invadissem a Terra e submetessem seus habitantes a uma sombria e caótica existência. Somente então Tsung seria perdoado e a maldição seria suspensa.



OUTROS
SUCESSOS
DA TEC TOY

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Asterix and the Secret Mission é mais um incrível jogo com a turma de Asterix, um clássico dos quadrinhos no mundo todo! Desta vez, estamos no ano de 50 a.c. e a Gália, assim como metade do mundo civilizado, está sob o domínio do grande César. O único foco de resistência é uma pequena vila onde nossos heróis vivem. Seu segredo para enfrentar o Império Romano: uma poção medicinal feita por Panoramix que lhes confere a força de 100 homens. Mas a poção está acabando e Asterix e Obelix terão que percorrer toda a Gália atrás das 6 plantas que compõem a poção, antes que César perceba que ela está acabando.

Vivendo essa aventura na pele de Asterix ou Obelix, é bom você se apressar pois o tempo passa e as notícias correm. Nesse jogo, como César, você fatalmente vai entrar para a história: como um mísero conquistado ou como um grande conquistador!

Master System

© 1993 Les Éditions Albert René/Goscinny-Uderzo.



CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do cartucho e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada TEC TOY.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus -AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMÉRCIO DA AMAZÔNIA